

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan kearah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagaimana tercantum dalam garis-garis besar haluan Negara.<sup>1</sup> Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dewasa untuk membina kepribadian anak didik yang belum dewasa sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga, peradaban masyarakat, dan lingkungan sosial.<sup>2</sup>

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup> Sedangkan pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2 dan ayat 5 pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan

---

<sup>1</sup> Achmad patoni, *Dinamika Pendidikan Anak* (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), hal. 1

<sup>2</sup> Zaini, *Landasan Kependidikan*, (Yogyakarta: Mustaq Pustaka, 2011), hal. 1

<sup>3</sup>Ibid, hal. 4

undang-undang dasar 45 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.<sup>4</sup>

Pendidikan diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan meembangkan berbagai potensi secara terpadu. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menegaskan: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>5</sup>

Sesuai dengan surat shod ayat 29, yang berbunyi:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ

*Ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.*<sup>6</sup>

Ayat ini menjelaskan bahwa pendidikan itu sangat penting dan diharapkan mampu mempersiapkan anak-anak bangsa ini menghadapi era globalisasi baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang-bidang lainnya. Dengan cepatnya arus informasi dan perkembangan

<sup>4</sup> Made Pidarta, *LANDASAN KEPENDIDIKAN Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 45

<sup>5</sup> Mujamil Qomar, *Kesadaran Pendidikan: Sebuah Penentu Keberhasilan Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2002), hal. 21

<sup>6</sup> Departemen agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Gema Risalah Press Bandung, 1992), hal. 736

teknologi serta perubahan-perubahan yang tiada batas, maka jika tidak dipersiapkan sumber daya manusia yang memenuhi, tentu akan tergilas oleh perubahan itu, tanpa bisa berbuat banyak. Akibatnya seringkali terjadi kesenjangan antara dunia kerja yang nyata dengan dunia pendidikan.

Pendidikan yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah pendidikan matematika. Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting.<sup>7</sup>

Mengingat begitu pentingnya matematika, maka guru sebagai pelaksana utama dalam pembelajaran matematika di sekolah harus mampu melakukan inovasi pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, analitis, dan kritis sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai. Dalam Permendikbud dinyatakan tujuan mata pelajaran matematika (Kemendikbud, 2014) adalah agar siswa dapat:<sup>8</sup>

1. Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan menggunakan konsep maupun algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada.

---

<sup>7</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2007), hal. 41

<sup>8</sup> Nurul Afifah Rusyda dan Dwi Septina sari, "Pengaruh Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP pada Materi Garis dan Sudut", Volume 1, No. 1, Maret 2017, hal. 151-152

3. Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika (kehidupan nyata, ilmu, dan teknologi) yang meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh termasuk dalam rangka memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata).
4. Mengkomunikasikan gagasan-gagasan serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, seperti taat azas, konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, toleran, menghargai pendapat orang lain, santun, demokrasi, ulet, tangguh, kreatif, menghargai kesemestaan (konteks, lingkungan), kerjasama, adil, jujur, teliti, cermat, bersikap luwes dan terbuka, memiliki kemauan berbagi rasa dengan orang lain.
7. Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika.

8. Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika.

Dalam pengajaran, guru seringkali menggunakan lebih dari satu variasi pembelajaran. Penggunaan kombinasi pembelajaran dimaksudkan untuk menggairahkan belajar siswa. Dengan bergairahnya belajar, siswa tidak sukar untuk mencapai tujuan pengajaran.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan mengkombinasikan penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* sering disebut sebagai pembelajaran kontekstual. Menurut Nurhadi (2003: 4) Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat.<sup>10</sup> Salah satu manfaat pendekatan *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu konsep tentang pembelajaran yang membantu guru untuk menghubungkan isi bahan ajar dengan situasi dunia nyata.<sup>11</sup>

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.<sup>12</sup> Alat peraga di sini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak,

---

<sup>9</sup> Anggun Zuhaida, "Implementasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Web pada Pratikum Kimia di Madrasah Aliyah Negeri 2", Volume 1, No. 1, Juni 2016, hal. 123

<sup>10</sup> Ibid, hal. 123

<sup>11</sup> M. Idrus Hasibuan. "MODEL PEMBELAJARAN CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*)" *Logaritma* Vol. II, No.01 Januari 2014.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 9

kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang guru yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan membantu peserta didik dalam proses belajar.

Pada penelitian ini, mengambil materi kubus dan balok dengan alasan karena sebagian besar siswa dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan masalah kontekstual masih mengalami kesulitan. Mereka dalam mengerjakan soal masih mengacu pada konsep yang sudah ada. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kubus dan balok merupakan salah satu materi matematika yang dipelajari di kelas VIII.

Dengan demikian diharapkan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Alat Peraga dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melakukan pengkajian secara teoritis maupun praktis permasalahan ini dengan judul “Pengaruh *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Alat Peraga* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya atau masih rendahnya upaya guru matematika dalam mengajar bagi peserta didik yang disebabkan oleh beberapa faktor

sehingga menghambat prestasi belajar peserta didik. Salah satunya yakni metode mengajar guru yang kurang menyenangkan.

2. Masih adanya anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.
3. Kurangnya kesempatan siswa dalam mengembangkan bakat dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar yang belum tercapai secara maksimum.

Karena terbatas oleh waktu, tenaga dan biaya, maka peneliti membuat batasan masalah pada penelitian ini. Batasan masalah tersebut diantaranya:

1. Batasan pada Metode

Metode kontekstual (CTL) yang dilakukan dalam penelitian ini adalah guru menerangkan materi matematika dengan bantuan alat peraga yang sesuai dengan materi matematika yang diajarkan.

2. Batasan pada Materi

Materi yang peneliti pilih adalah materi kubus dan balok yaitu cara mencari luas permukaan kubus balok dan volume kubus balok.

3. Batasan pada Tempat dan Objek

Tempat yang peneliti pilih adalah MTsN Karangrejo. Objek penelitiannya adalah siswa kelas VIII.

4. Batasan pada Hasil Belajar

Hasil belajar yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif berupa nilai post test siswa pada materi kubus dan balok.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian atau sub masalah yang diteliti dan harus

dibuktikan kebenarannya.<sup>13</sup> Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis diperlukan suatu informasi yang dapat digunakan untuk mengambil suatu kesimpulan, apakah suatu pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak.

Berdasarkan pemaparan di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018.
2. Besarnya pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo tahun ajaran 2017-2018 tergolong kuat.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya tujuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang lain, antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya wawasan ilmiah terutama tentang *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa.

---

<sup>13</sup> Karunia Eka Lestari dan Mokh. Ridwan Yudhanegara, *PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*, (Bandung: Refika Aditama, 2015), hal. 16

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan.

### b. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika MTs Negeri Karangrejo.

### c. Bagi Peneliti Lanjut

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian serupa yang lebih lanjut.

## **G. Penegasan Istilah**

Supaya memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang termuat dalam skripsi ini maka peneliti perlu menegaskan istilah yang menjadi kata kunci tema ini baik secara koseptual maupun operasional.

## 1. Secara konseptual

### a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>14</sup>

### b. Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.<sup>15</sup>

### c. Alat Peraga

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.<sup>16</sup>

### d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 747

<sup>15</sup> Tukiran Taniredja, et. all., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 49

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 9

<sup>17</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.47

## 2. Secara operasional

- a. Pengaruh adalah segala sesuatu (benda atau orang) yang terlibat dalam pembentukan watak, kepercayaan atau perbuatan peserta didik.
- b. Pembelajaran CTL adalah suatu model pembelajaran yang mengaitkan suatu materi dengan dunia nyata peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari
- c. Alat Peraga adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memperagakan materi pembelajaran.
- d. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku setelah mengikuti serangkaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran CTL berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa di MTsN Karangrejo adalah suatu model pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata yang dapat membentuk watak dan kemampuan siswa dengan bantun suatu benda yang mampu memperagakan materi pembelajaran, sehingga siswa mengalami perubahan setelah mengikuti serangkaian pembelajaran di kelas.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika skripsi ini dibuat untuk menghadirkan poin utama yang didiskusikan dan logis, secara lengkap sistematikanya adalah sebagai berikut: Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman

persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

#### BAB I : Pendahuluan

Bab ini mengemukakan hal-hal yang berhubungan dengan problematika yang diteliti, sebagai gambaran pokok yang dibahas, adapun isinya meliputi: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan batasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) hipotesis, (f) kegunaan hasil penelitian, (g) penegasan istilah dan (h) sistematika pembahasan.

#### BAB II : Landasan Teori

Bab ini membahas hal-hal yang menjadi landasan teori penelitian, adapun isinya meliputi: (a) Hakekat Matematika, (b) *Contextual Teaching and Learning* (CTL), (c) alat peraga, (d) hasil belajar atau prestasi, (e) kajian penelitian terdahulu, dan (g) kerangka berfikir.

#### BAB III : Metode Penelitian

Bab ini membahas metode penelitian yang meliputi : (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, dan (h) analisis data.

#### BAB IV : Hasil Penelitian

Bab ini terdiri dari : (a) deskripsi data, (b) pengujian hipotesis

#### BAB V : Pembahasan

Bab ini terdiri dari : (a) pembahasan rumusan masalah I, (b) pembahasan rumusan masalah II.

## BAB VI : Penutup

Bab ini terdiri dari : kesimpulan dan saran